Yacine ARHALIASS

DUT SRC

Projet infographie 3D

ZELDA

Director

Paris 13, IUT de Bobigny

1. PRESENTATION

Synopsis :
Le royaume d'Hyrule est en danger. Link, le légendaire héro, rêve. Dans ce rêve il découvre un parchemin qui le mènera jusqu'à retrouver l'épée qui pourra sauver le royaume d'Hyrule et la princesse Zelda du pouvoir maléfique de Ganondorf…

L'histoire de mon jeu est tiré du jeu déjà existant créé par Myamoto en 1986.

But :
Le projet est constitué de 8 animations. Le but du jeu est de trouver l'épée et de la prendre. Pour cela il faut trouver les 3 fragments répartis dans chaque animation. La première énigme indique au joueur comment prendre l'épée, c'est-à-dire en retrouvant les 3 origines des 3 fragments.

Description :
Deux animations sont totalement modélisées en 3 dimensions (cependant le début de la deuxième possède une intro en 2D). Les autres animations modélisent des énigmes avec une partie indice en 3 dimensions, et une partie réponse en 2 dimensions.
Dans les 2 animations 3d, la résolution des énigmes se fait par un test de collision ou par un clique.
Dans les 3 autres c'est un champ de texte à remplir et à valider.

Technique :
Jeu créé en Director avec Shockwave 3D.
490*475, car permet d'intégrer une fenêtre 3d ainsi que d'autres informations.
Pour la dernière j'ai opté pour du 800*600, car c'est, selon moi, l'animation la plus intéressante visuellement.

Site

http://yacine.arhaliass.free.fr/3D

2. MODE D'EMPLOI

Les touches utilisables :

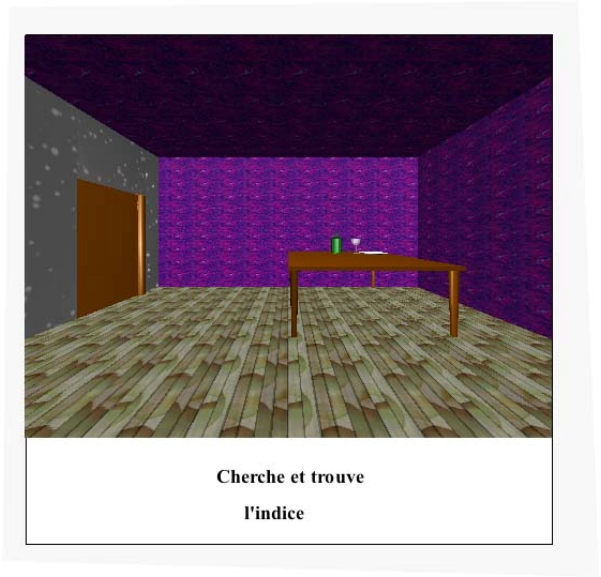
Les touches directionnelles pour se déplacer
H pour regarder vers le haut
B pour regarder vers le bas.
Le bouton gauche de la souri pour interagir.

1 : page de présentation

Cette page présente le jeu et le scénario. Un bouton permet de lancer le jeu.
Elle inclue une petite énigme. En haut à gauche, cachée, figure la question : qui est le héro de Zelda. La réponse est dans le texte, Link. Il faut Cliqué sur le personnage Link pour accéder à la première énigme.

Qui est le héro ?
THE LEGEND OF
ZELDA
Projet 3d
Ce projet est inspiré de l'univers de Zelda, jeu Nintendo de Myamoto.
Dans la première piece, Link, le héro que vous incarnez, rêve. Le moyen de sortir de ce rêve est de trouver comment faire pour prendre l'épée qui détient le pouvoir de sauver Hyrule...
MODE D'EMPLOI
Flèches:
↑ Avancer
↓ Reculer
← → Changements de direction
Clic gauche Interaction
h Haut
b Bas

2 : première énigme

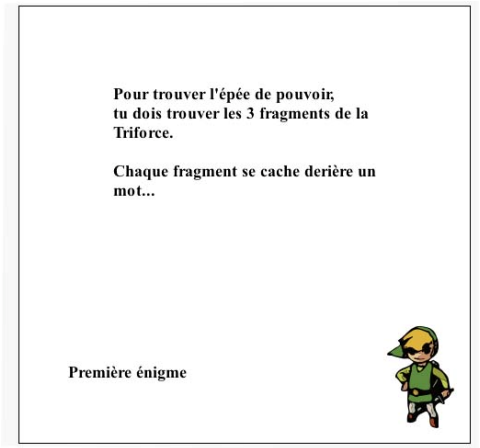


Dans ce premier lieu, Link rêve. La salle se veut donc avec des couleurs dérangeantes et un univers « déformé ».
Dans une pièce, comme indiqué dans l'énoncé, le joueur doit trouver le moyen de prendre l'épée, c'est-à-dire en trouvant les fragments dans les autres animations. Pour cela il doit trouver le parchemin ou est indiquée sa mission et comment l'accomplir. Le parchemin ne s'affiche que l'or du début de la deuxième énigme. Une fois l'énigme trouvée, il devra sortir de la pièce. Alors la 2éme énigme se lance.

Le parchemin ne se voit que d'un seul angle de vu et flote en l'air. Il faut avancer et se retourner pour le distinguer.

3 : deuxième énigme

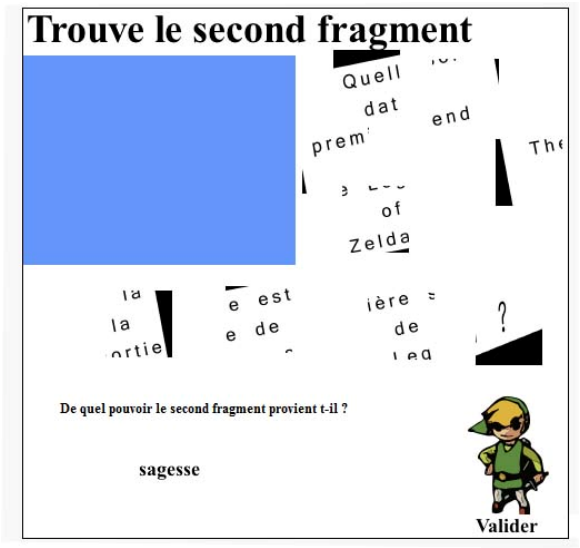
Le parchemin indique que Link doit retrouver les 3 origines de chaque fragment afin de pouvoir les obtenir.


Pour trouver l'épée de pouvoir,
tu dois trouver les 3 fragments de la Triforce.
Chaque fragment se cache derière un mot...
Première énigme

Link doit trouvé a quoi correspond le premier fragment : la force.
Les lettres qui composent le mot force sont disposées autour d'une boule.
Une fois le mot trouvé, il faut l'inscrire dans le champ de texte et valider sur l'icône Link.

4 : troisième énigme

Link doit trouvé a quoi correspond le second fragment : la sagesse.
Un drag and drop permet de trouver une question. La réponse à cette question permet de trouver un nombre. Ce nombre correspond au numéro de la boule ou se trouve le bon mot.
La question demande la date de la sortie du premier zelda, qui est 1986. Cette réponse se trouve en faisant une recherche Internet.
Une fois le mot trouvé, il faut l'inscrire dans le champ de texte et valider sur l'icône Link.

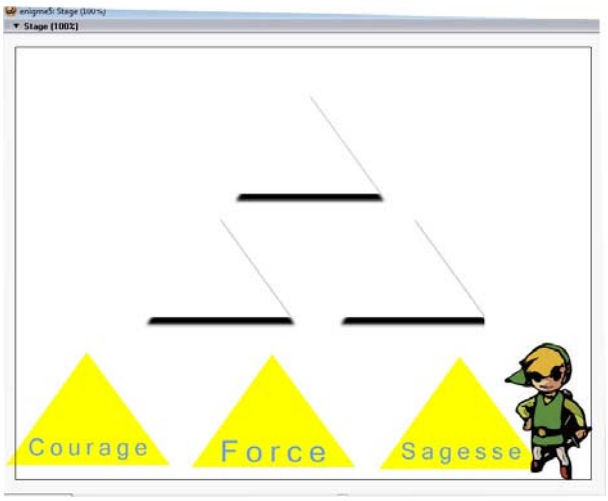


5 : quatrième énigme

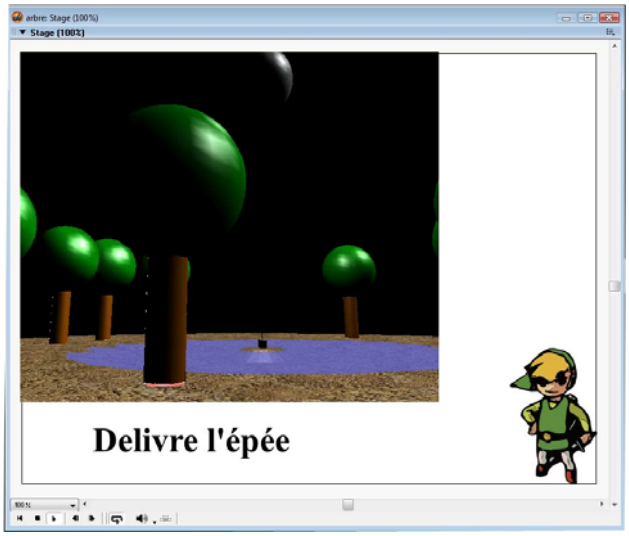
Link doit trouvé a quoi correspond le dernier fragment : le courage.

Le but est de trouver le mot mystère.
Dans le monde en 3 dimensions, 7 plans sont disposés avec des lettres inscrites dessus. D'un certain angle seulement on peut distingué le mot mystère qui est « courage ».
Une fois le mot trouvé, il faut l'inscrire dans le champ de texte et valider sur l'icône Link.

6 : cinquième énigme



La dernière énigme se passe dans la Forêt Cachée, où l'épée détentrice du pouvoir repose. Le joueur doit replacer dans l'ordre les 3 fragments. Link est alors transporté dans la forêt où il peu prendre l'épée par un clique sur l'épée. Le jeu se termine



Arhaliass Yacine
3D

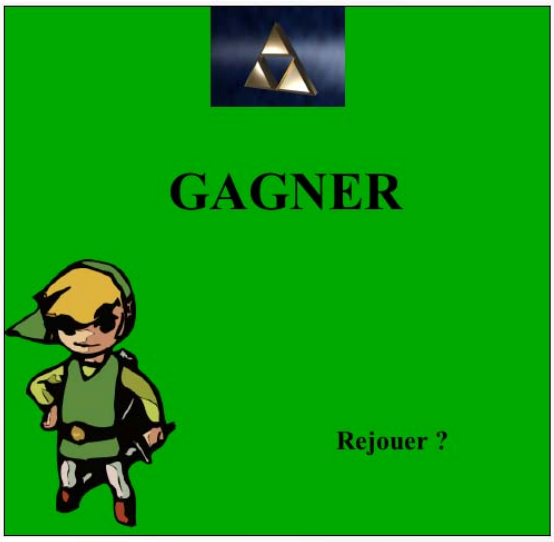
7 : perdu

Dans la première version du jeu, il n'y avait pas de champ de texte à remplir mais des choix entre plusieurs mots. Si le joueur se trompait, il était redirigé vers l'animation « perdu ».

Nous pouvions également perdre quand on sortait de la carte du dernier monde, mais pour des raisons diverses j'ai du le retirer (voir analyse critique)

Un bouton permet de revenir à la page présentation.

8 : gagner



Cette page apparaît quand le jeu se termine, c'est à dire lorsque le joueur prend le contrôle de l'épée.
Un bouton permet de revenir à la page présentation.

3. ANALYSE CRITIQUE

Pour l'énigme du son, je n'avais pas de micro et n'avais pas non plus de chanson sur le thème choisi, donc je n'ai pas pu faire comme dans l'énoncé. Toutefois j'ai intégré un son pour la dernière énigme.

Le jeu n'est pas très développé, faute de temps. C'est dommage car le projet était intéressant mais nous n'avons pas eu assez d'heures de TD.

La dernière animation 3 Dimensions possède beaucoup de bug du au calcul. Des éléments s'enchevêtre et director n'aime pas ça. La beauté des décors dépend de la puissance de l'ordinateur. J'ai développé l'animation selon les caractéristiques de mon ordinateur. Beaucoup de bugs apparaissent sur les machines de l'IUT alors qu'ils ne sont pas visibles chez moi. Peut-être aurais-je du m'adapter d'avantages aux caractéristiques de l'IUT…

Pour la dernière animation, je voulais faire des tests de collision quand le joueur sortait de la carte. Comme mon monde est circulaire j'ai donc penser à faire un cylindre tout autour de celui-ci et donc à faire un test de collision avec l'avatar. Seulement l'intérieure du cylindre rentre perpétuellement en collision avec l'avatar comme il est à l'intérieur, et donc l'avatar ne s'arrête que si il sort du cylindre.

Je crois avoir fais quasiment tout ce qui était demandé, seulement les énigmes ne sont pas très compliquées, je n'ai pas beaucoup réfléchi là-dessus. Il n'y a pas beaucoup d'élément dans la première pièce,, elle est assez pauvre, mais la dernière énigme rattrape ce manque.

Enfin le design n'est pas très évolué non plus, mais j'ai voulu respecter un maximum l'univers du jeu Zelda, c'est-à-dire couleurs plutôt vertes et bleu.

4. SOLUTIONS

Présentation :

Cliquez sur l'icône Link en bas à droite (et oui c'est un lien …)

Enigme 1 :

Avancez jusqu'à l'autre bout de la pièce, pivoté à 180°, cliquer sur la petite boite noire.

Enigme 2 :

Mot clé : force ou Force

Enigme 3 :

Question sur le drag and drop : Quelle est la date de sortie du premier Zelda
Réponse : 1986
Mot clé : Sagesse ou sagesse

Enigme 4 :

Pivoter à 90° vers la droite, avancez pendant 5 secondes, pivotez à 180°, le mot mystère apparaît : courage ou Courage

Enigme 5 :

En haut : Force / A gauche : Sagesse /A droite : Courage
Ensuite cliquez sur l'épée.